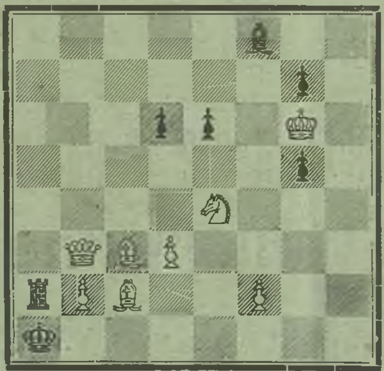
Nr 6 Czerwiec 1930 Rok IV

ŚWIAT SZACHOWY

Dr. E. Palkoska.
Czechosłowacja



Mat w 3. posunięciach

Redakcja i Administracja
Warszawa, Wierzbowa 8

CENA ZŁ. 1.20

GRUPA IV-ta rozpoczęła grę w następującym składzie:

1. Dr. A. ŻUK SKARSZEWSKI, Przyszowa
2. „MEFISTO"
3. A. URBANKIEWICZ, Pabjanice, Zamkowa 37.
4. ROMAN GARUS, Łódź, ul. Marysińska 15.
5. EMIL BARANOWSKI, Darachów, woj. Tarnopolskie.

Zgłoszenia do grup turniejowych są przyjmowane w każdej chwili, gdyż turnieje są stałe. Do wszelkich zapytań o informacje należy dołączyć znaczek pocztowy na odpowiedź.

Wyniki:

Grupa I-sza E. ARŁAMOWSKI wygrał z Dr. SKARSZEWSKIM

Nr. 6 CZERWIEC 1930 ROK IV

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedynczy 1 zł 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551.

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od godz. 7 do 10 wiecz.

DR. MIECZYSŁAW GIERGIELEWICZ

Znaczenie dydaktyczne gry szachowej.

Wartość dydaktyczna gry szachowej nie została w Polsce dotychczas oceniona tak, jak na to zasługuje. Rozpowszechnione jest mniemanie, że przyczynia się ona do ogólnego rozwoju inteligencji, lecz niewiadomo, czy osiągnięty zysk równoważy stratę czasu, spowodowaną przez zajmowanie się szachami. Zresztą przytoczona opinja rozmija się z najnowszemi badaniami psychologicznemi, które naogół kwestjonują istnienie jakichś ogólnych zdolności umysłowych, a natomiast uznaje zdolności specjalne

Mówi się również czasem o współzależności między uprawianiem gry w szachy a opanowaniem nauk ścisłych. By jednak móc w tej sprawie wygłosić sąd miarodajny, należałoby zająć się naukowem zbadaniem podobnych korelacyj na gruncie szkolnym i akademickim. Dobre wyniki dałaby odpowiednio ułożona ankieta, oraz statystyka, przeprowadzona pośród młodzieży i graczy dorosłych.

Możliwe byłoby również zastosowanie eksperymentów. Każdego szachistę zainteresowałoby np. zbadanie zmiany w postępach uczniów po opanowaniu gry szachowej. Odkładając te i tym podobne badania

na przyszłość, odrzucimy z naszych rozważań wszystkie zagadnienia sporne, wymagające studjów rozleglejszych i uwydatnimy tylko takie wpływy uprawiania gry szachowej, które dadzą się wysnuć drogą dostępnych dla każdego obserwacyj, a przytem zdają się wykraczać poza sferę wątpliwości.

Bez względu na to, czy rozwój zdolności szachowych idzie w parze z rozwojem innych zdolności umysłowych, czy jest od nich niezależny, przyznać trzeba, że szachy z natury rzeczy wdrażają do pewnych czynności, wspólnych wszystkim dziedzinom nauki. Mam na myśli konieczność skupiania uwagi na przedmiocie oderwanym od życia codziennego i otaczającej nas normalnej rzeczywistości. Szachy wymagają takiego abstrahowania nastawienia władz umysłowych w niezwykle wysokim stopniu. Kombinacje szachowe objawiają się w sferze oderwanego, „czystego“ myślenia, bez którego niemożliwa jest jakakolwiek poważna praca intelektualna. Szczególnie dzieciom trudno jest zdobyć się na takie wyniesienie się ponad sferę zainteresowań bezpośrednich, jakie wymaga nauka. Dlatego gra, która wdraża do wyzwalania myśli, która przyzwyczaja do znajdowania rozkoszy w izolowanym procesie ścierania się inteligencji, musi stanowić cenną propedeutykę dla wszelkiego rodzaju nauk, a matematyki w szczególności.

Gra szachowa daje w dostępnej formie lekcję poglądową ważnych zasad postępowania i łatwo z niej wyprowadzić samorzutnie wnioski natury ogólniejszej. Uczy ona ostrożności, systematyczności i panowania nad sobą: młody gracz po wielekroć przekonywa się, że jeden jedyny błąd, popełniony przez nieuwagę czy wskutek pośpiechu, powoduje bezwarunkową przegraną. Szachy wdrażają do samodzielności wysiłku umysłowego, która tak łatwa jest do ominięcia w życiu szkolnem. Przy szachownicy na nic się niezda podpowiadanie czy „ściągaczki“, tu gracz pozostawiony jest samemu sobie i we własnem ręku trzyma nić losów swej partji, a po kilku upokarzających porażkach, choćby był jak najbardziej lekkomyślny, musi nabrać szacunku dla wartości umysłowych.

Instynkt walki, tkwiący w każdym chłopcu, znajduje na polu szachowem wyraz najbardziej szlachetny. Wyładowanie tego instynktu bywa najczęściej powodem przykrych konfliktów między chłopcem, a najbliższem otoczeniem i nieraz wypacza charaktery, wiodąc po linji prostej do brutalności i wytwarzając nałóg zbyt gwałtownego reagowania na napotykane przeszkody. W razie zaś zdławienia instynktu, jak to się często robi, może nastąpić niebezpieczne stłumienie, hamujące rozwój psychiczny młodzieńca. Walka szachowa jest walką w całem znaczeniu tego słowa, walką bezwzględną i zaciętą, w której przeciwnicy wydają z siebie maximum wysiłków. Wiadomo, że gra szachowa obdarzona jest właściwością skupienia uwagi i sił duchowych w niezwykle wyso-

kim stopniu. A jednak dając pole do wyładowania niebezpiecznych instynktów, szachy zmuszają do zachowania form jak najbardziej kulturalnych, do kurtuazji, do jak najdoskonalszego opanowania niewczesnych wybuchów. Dlatego też obowiązkiem starszych opiekunów i kierowników kół szachowych dla młodzieży jest przyzwyczajanie młodych szachistów do ścisłego przestrzegania przepisów, gdyż jedynie wówczas gra szachowa przyniesie należyty wynik dydaktyczny. Szczególnie ściśle należy przestrzegać zasady: pièce touchée — pièce jouée.

W miarę doskonalenia się w grze szachowej osiąga młodzież coraz nowe zdobycze. Otwierają się więc oczy na nowe dziedziny piękna. Chłopiec zaczyna oceniać piękno poświęcenia dla jak najszybszego i jak najbardziej ekonomicznego osiągnięcia wytkniętego celu, oraz harmonijnej koordynacji wszystkich posiadanych środków. Zapoznanie się z kompozycją zadań szachowych otwiera oczy na elementarne zasady obowiązujące we wszystkich dziedzinach piękna: zasadę jedności w różnorodności i ekonomji środków.

Nowoczesne zasady pedagogiki nakazują przy stosowaniu metod wychowawczych uczyć się skrupulatnie z materjałem uczniowskim oraz z postulatami chwili. Oba te czynniki w naszych warunkach skłaniają-ją do gorącego zalecania uprawiania gry szachowej w szerokich kołach młodzieży. Skupianie wysiłków i doskonałe opanowanie nerwów jakiego wymaga gra w szachy, będzie skuteczną dyscypliną przy poskramianiu tego zdenerwowania i skłonności do histerji, jakie cechują młodzież powojenną. W dobie powszechnego usportowienia, które przy wszystkich swych stronach dodatnich wywołuje nierzadko objawy zdziczenia i rozhukania, kulturalna gra w szachy winna się okazać skuteczną odtrutką.

Turniej o mistrzostwo Warszawy.

Ku uczczeniu ś. p. prezesa Pol. Zw. Sz. J. Żabińskiego.

Wzorem lat ubiegłych odbył się również i tego roku w lokalu Warsz. Tow. Zw. Gry Szachowej turniej o mistrzostwo miasta na rok 1930. Zgromadził on wszystkich prawie najlepszych zawodników, przebywających w Warszawie, i jakkolwiek przebieg miał spokojny zainteresowanie się tą imprezą było dość duże. Większych niespodzianek nie było, faworyci umieścili się na czele tabeli, jedynym zgrzytem w turnieju było wycofanie się Blassa, który pomimo nierównej gry napewno znalazłby się między nagrodzonymi. Jeżeli teraz przejdziemy do omówienia poszczególnych wyników, to na pierwszem miejscu wspomnieć musimy o Frydmanie, który swoją równą grą, wolną od wszelkich niedociągnięć zasłużył w zupełności na zaszczytne pierwsze miejsce. Grał on tak, jak mistrz Warszawy grać powinien, turniej zakończył bez przegranej, mając 8 partji wygranych i 3 remis Jakość jego partji stała na-

wysokim poziomie, o czem świadczyć może zdobycie 3 nagród za piękność, swoich konkurentów zdystansował o 1 1/2 p,

Drugą nagrodę zdobył Makarczyk 8 p., przegrywając jedną tylko partję z Łowckim. Dzięki bajecznemu finiszowi wysunął on się w ostatniej chwili przed Łowckiego i Kremera; drugie jednak miejsce trzeba uważać za zupełnie zasłużone. Siła gry tego mistrza jest zbyt dobrze znana, ażeby dłużej rozpisywać się o niej, wszystkie charakterystyczne cechy jego stylu uwydatniły się i w tem spotkaniu. Jedynym minusem byłoby zbyt częste wpadanie w „niedoczas".

Trzecią nagrodę zdobył Kremer, dwukrotny mistrz Warszawy, osiągając 7 1/2 p. Jego ostra, kombinacyjna gra święciła triumfy, szczególnie z graczami słabszymi, z nienagrodzonymi uzyskał 100% wynik, ale z nagrodzonymi ten systen gry niezawsze przynosił dodatni rezultat.

Czwartą nagrodę zdobył Łowcki 7 p,, który tylko dzięki słabemu finiszowi odpadł na czwarte miejsce, cały przebieg gry zapowiadał zdobycie drugiego, a najdalej trzeciego miejsca.

Piątą nagrodę zdobył dość nie oczekiwanie Glocer 6 p.,który spokojną grą zapewnił sobie zaszczytne miejsce.

Ostatnią nagrodę podzielili Alfa i Najdorf po 5 1/2 p. przyczem Alfa szedł na wysoką nagrodę, ale pod koniec załamał się przegrał 3 ostatnie partje. Najdorf zaś grał cały turniej równo, przegrywając tylko dwie partje z Makarczykiem i Blassem.

Poza nagrodzonymi znaleźli się Czerniak, Feinmesser, Jagielski i Dobrzański, przyczem należy tu wyróżnić Jagielskiego, który grał w tym turnieju pechowo, tak że wynik nie odpowiada sile jego gry.

	Frydman	Makarczyk	Kremer	Łowcki	Glocer	„Alfa"	Najdorf	Blass	Czerniak	Feinmesser	Jagielski	Dobrzański	PUNKTY
Frydman	—	1/2	1	1	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	9 1/2
Makarczyk	1/2	—	1/2	0	1	1	1	1*	1	1/2	1/2	1	8
Kremer	0	1/2	—	0	1/2	1	1/2	1*	1	1	1	1*	7 1/2
Łowcki	0	1	1	—	1/2	1/2	1/2	0	1	1	1/2	1	7
Glocer	0	0	1/2	1/2	—	1/2	1/2	0	1	1	1	1	6
„Alfa"	1/2	0	0	1/2	1/2	—	1/2	1/2	1	1	0	1	5 1/2
Najdorf	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	—	0	1	1/2	1	1/2	5 1/2
Blass	0	0*	0*	1	1	1/2	1	—	0*	0	1	0*	4 1/2
Czerniak	0	0	0	0	0	0	0	1*	—	1/2	1	1	3 1/2
Feinmesser	0	1/2	0	0	0	0	0	1	1/2	—	0	1*	3
Jagielski	0	1/2	0	1/2	0	1	0	0	0	1	—	0	3
Dobrzański	0	0	0*	0	0	0	1/	1*	0	0*	1	—	2 1/2

Prócz nagród sędzia D. Przepiórka przyznał 5 nagród za piękność, z których cztery podajemy w niniejszym numerze. Kierownikiem turnieju był p. S. Rotmil. Bliższe szczegóły podaje tabela.

PARTJA Nr. 262.

Pion hetmański.

Turniej o mistrzostwo Warszawy.

Białe: Czarne:

L. Kremer **P. Frydman**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1 - f3 d7—d5
3. e2—e3 c7—c5
4. c2—c4 c5×d4

Aby uniknąć symetrji, czarne decydują się na tę inowację, zamiast zwykłego 4... e6.

5. e3×d4 Sb8—c6
6. Sb1—c3 Gc8—g4

Korzystne wyprowadzenie gońca c8 jest najtrudniejszem zagadnieniem grającego czarnemi we wszelkiego rodzaju partjach hetmańskich. Jeżeli więc czarne mogą bez uszczerbku zrobić tak agresywny ruch jak Gg4, to możemy twierdzić,że czarne przezwyciężyły trudności debjutowe.

7. Gc1—e3 —

Jeżeli 7· Hb3, to nastąpi G×f3 8. H×b7, S×d4 z silnym atakiem.

Jeżeli zaś 7. cd, S×d5 8. Hb3, to G×f3 9. H×b7, Sdb4 i czarne wygrywają.

7. — e7—e6
8. c4×d5 Sf6×d5
9. Gf1—b5 Wa8—c8
10. 0—0 Gf8—b4

Po naturalnym ruchu 10.... Ge7 mogłoby nastąpić: 11. h3, Gh5 12. g4, Gg6 13. Se5 z dobrą grą.

11. Wa1—c1 0—0
12. Gb5—d3 f7—f5!

Śmiały wypad. Czarne grożą f5—f4 skutkiem czego wytwarzają się komplikacje korzystne dla czarnych.

13. h2-h3 Gg4—h5
14. Sc3×d5 e6×d5
15. g2—g4 —

Tak atakujący gracz jak dotychczasowy mistrz Warszawy nie chce się bronić i dąży do ujęcia inicjatywy w swoje ręce, chociażby za cenę osłabienia swego skrzydła królewskiego.

15. — Gh5—g6

Na 15... fg nastąpiłoby 16. Sg5, albo być może nawet 16. G×h7†, K×h7 17. Sg5†, Kg8 18. Hd3, g6 19. hg.

16. Sf3—g5 —



16. — f5—f4!

Wstęp do daleko obliczonej kombinacji z poświęceniem jakości. Szachista. lubiący spokój, wybrałby zapewne dobre posunięcie Hd6 ze świetną partją.

17 Sg5—e6 Hd8—d6!

Nie Hh4 ze względu na 18. G×f4!

18. Se6×f8 —

Jeżeli 18. G×g6, to H×e6 19. Gf5, W×f5 20. gf, H×f5 21. Gd2 (21. Hf3? Hg6†) f3 i czarne wygrywają.

18. — Wc8×f8
19. Gd3×g6 —

Po 19. Gd2 nastąpi. G×d3 20. G×b4, S×b4.

19. — Hd6×g6
20. Ge3—d2 Hg6—d3!
21. Gd2—e1! —

Kremer broni się znakomicie. Przegrywało 21. G×b4 wobec następującego warjantu: H×h3 22. f3, Hg3† 23. Kh1, Wf6, 24. g5, Hh3† 25. Kg1, Wg6 26. Wc2, W×g5† 27. Kf2, Hh4† 28. Ke2, Wg2† 29. Kd3, S×b4†.

21. — Hd3×h3
22. f2—f3 Wf8—e8
23. Wc1—c2? —

Na 23. Gf2 nastąpiłoby We6. Natomiast najlepsze posunięcie w tej pozycji 23. Hb3! ratowało partję. Np. 23. Hb3, Gd2 24. H×d5†, Kh8 25. Gf2 (G×d2?, We2 26. Wf2, Hg3†) Ge3 27. G×e3. fe 28. Hd7! czarne muszą się zadowolić nierozegraną zapomocą wiecznego szacha.

23. — Gb4×e1
24. Wf1×e1 Hh3—g3†
25. Kg1—f1 We8×e1†
26. Hd1×e1 Hg3×f3†
27. Wc2—f2 Hf3—h3†
28. Wf2—g2 Kg8—f7
29. Kf1—g1 Sc6×d4
30. He1—d1 f4—f3
31. Wg2—f2 Hh3×g4†
32. Kg1—f1 Hg4—h3†
33. Kf1—g1 Hh3—g3†
34. Kg1—f1 Hg3—h3†
35. Kf1—g1 Hh3—g3†

Nie mając czasu do namysłu czarne nie znajdują najprostszej drogi do wygranej. Należało grać 35... Hg4† 36. Kf1, He4 i czarne są bezsilne wobec falangi czarnych pionów.

36. Kg1—f1 Hg3—e5
37. Hd1—d3 h7—h5
38. Wf2—d2 Sd4—f5
39. Hd3×f3 —

I czarne skutkiem grożącej kontroli czasu straciły swego najważniejszego piona! Na szczęście czarne mają jeszcze przewagę dostateczną do zwycięstwa.

39. — Kf7—f6
40. Wd2—f2 g7—g6
41. Hf3—a3 —



41. — h5—h4

Czarne nie troszczą się zupełnie o swoje piony na skrzydle hetmańskiem, atakują natomiast energicznie pozycję białego króla.

42. Ha3×a7 Kf6—g5
43. Ha7×b7 h4—h3

Z groźbą Sg3† i He1†. Jeżeli czarne chcą tę groźbę unicestwić zapomocą 44. W×f5, to może nastąpić H×f5† 45. Kg1, Hg4† 46. Kf1, Hf3† 47. Ke1, He4† i następnie h3—h2.

44. Hb7—f7 —

Jeżeli 44. Kb6 to Se3† 45. Ke1 Sc4† i hetman na b6 stracony.

Jeżeli zaś 44. Ha7, to d4.

Również 44. Wf3 nie ratuje sytuacji ze względu na Kg4.

44. — He5—e4

Z groźbą Sg3†

45. Hf7—c7 He4—b1†
46. Kf1—e2 Hb1×b2†
47. Ke2—f3 Hb2—a3†
48. Kf3—e2 Ha3×a2†
49. Ke2—f3 Ha2—b3†
50. Kf3—e2 Sf5—g3†

i białe się poddały.

PARTJA Nr. 263

Turniej o mistrzostwo Warszawy.

Sycylijska.

Białe: Czarne:

S. Glocer **P. Frydman**

1. e2—e4 c7—c5
2. Sb1—c3 Sb8—c6
3. Sg1—f3 e7—e6
4. d2—d4 c5×d4
5. Sf3×d4 d7—d6

To posunięcie czarnych jest charakterystyczne dla t. zw. warjantu Scheveningeńskiego.

6. Gf1—e2 Gf8—e7
7. Gc1—e3 —

Naszem zdaniem najlepiej w tej pozycji roszować. Torre przeciwko Collemu (Baden-Baden 1925) wyprowadził następnie gońca c1 po uprzedniem b2—b3 na b2. Jest to bardzo szczęśliwy pomysł, gdyż goniec na b2 wywiera silny nacisk na wielkiej przekątnej, a pozatem pion na b3 uniemożliwia zwykłą kontrgrę czarnych, polegającą na przeprowadzeniu skoczka c6 via a5 na c4.

7. — Sg8—f6
8. 0—0 0—0
9. f2—f4 Gc8—d7
10. Ge2—f3 a7—a6
11. Hd1—e1 —

Podobne ustawienie figur z obu stron spotyka się w partji Yates-Takacs, Kecskemét 1927.

11. — Wa8—c8

Takacs we wspomnianej partji grał na c8 drugą wieżą (po uprzedniem Hc7).

12. Wa1—d1 Hd8—c7
13. Kg1—h1 b7—b5
14. a2—a3! —

Bardzo dobrze, białe nie chcą dopuścić do ewentualnego b5—b4

14. — Sc6—a5
15. Ge3—c1 Wf8—c8
16. e4—e5 —

Możliwe, że to posunięcie w połączeniu z efektownem następnem nie jest najlepszym planem białych.

16. — Sf6—e8
17. Sd4—f5 Ge7—f8!

Oczywiście nie ef ze względu na Sd5.

18. e5×d6 Se8×d6
19. Sf5×d6 Gf8×d6
20. Sc3—e4 Gd6—e7
21. Gc1—d2 Sa5—c4
22. Gd2—c3 Wd8—f8

Piona f4 czarne bić nie mogą, gdyż nastąpi Gh5 i czarne tracą wzamian piona f7.

23. Se4—g3 —

Białe chcą przeprowadzić tego skoczka na h5, aby jeszcze raz zaatakować piona g7. Jest to pomysł chybiony, czarne łatwo się bronią od tej pozornej groźby, rezultatem tej dywersji na skrzydle królewskiem jest osłabienie centrum z czego czarne skorzystają w następstwie w mistrzowski sposób.

23. — Wc8—e8

Aby się obronić od grożącego f4—f5.

24. Sg3—h5 f7—f6
25. Gf3—g4 Ge7—d8
26. Gc3—b4 Wf8—f7
27. b2—b3 Sc4—b6
28. He2—f2 Sb6—d5
29. Gb4—c5 Sd5—c3
30. Wd1—e1 e6—e5!

Czarne długo i cierpliwie się broniły, a teraz we właściwym momencie przechodzą do kontrataku.

31. Gg4×d7 Wf7×d7
32. f4×e5 We8×e5
33. We1×e5 Hc7×e5

Niebroniona pozycja za daleko wysuniętego skoczka h5 staje się przyczyną katastrofy.

34. Sh5—g3 Gd8—c7!

35. Wf1 – e1 —



35. — Sc3 – e4!!

Pointa całej kombinacji, okazuje się teraz, że i goniec c5 nie jest dostatecznie broniony. Białe nie mogą grać S×e4 z powodu mata na h2, również W×e4 jest niemożliwe ze względu na Wd1†, a po He2 czarne poprostu biją gońca hetmanem.

36. Hf2—g1 Se4×g3†
37. h2×g3 He5—h5†
38. Hg1 – h2 Hh5×c5
39 Hh2—h3 Wd7 e7
40. We1×e7 Hc5×e7
41. Hh3—g4 h7—h5
42. Hg4—f3 h5—h4

i białe się poddały.

Nowy mistrz Warszawy wykaw tej partji dużo polotu i fantazji.

PARTJA Nr. 264.

Turniej w San Remo 1930 r.

Białe: Czarne:
Dr. M. Vidmar **F. D. Yates**

1. d2 – d4 Sg8—f6
2. c2 – c4 e7—e6
3. Sg1 – f3 d7 – d5
4. Gc1—g5 Sb8– d7
5. e2—e3 Gf8—e7
6. Sb1—c3 0—0
7 Wa1—c1 c7—c6
8. Gf1—d3 a7—a6
9. 0—0 d5×c4
10. Gd3×c4 b7—b5
11. Gc4 – d3 c6 – c5
12. a2—a4 c5 – c4!

Wartość tego posunięcia uwydatni się w późniejszym stadjum partji, kiedy czarne przeciwstawią atakowi na skrzydle królewskim przewagę na skrzydle hetmańskiem.

13. Gd3 – b1 Sf6 – d5
14. Gg5×e7 Hd8×e7
15. a4×b5 Sd5×c3
16. b2×c3 a6×b5
17. e3—e4 Wf8—d8
18. e4 – e5 Gc8—b7

Oczywiście nie Sc5, gdyż wtedy nastąpi Hc2.

19. Sf3—d2 Wa8—a3
20. f2—f4 g7—g6
21. Gb1—e4 —

Biały chce się uwolnić od silnego czarnego gońca, ale nie chce oddać wzamian skoczka, gdyż ta figura atakuje wszystkie słabe czarne pola, z tego powodu biały zagrał Ge4 zamiast Se4.

21. — Sd7 – b6
22. Ge4×b7 He7×b7
23. Hd1—e1 Sb6—d5
24. Sd2—e4 Wa3—a2!
25. He1—h4 Wd8—a8
26. Wf1—f2 —

Cel 24 posunięcia czarnych jest teraz widoczny, biały nie może grać ani 26. Sf6†, S×f6 i czarny wygrywa, ani też 26. Wf3 z powodu We2 i Se3.

26 — Kg8 – g7
27. Wc1—f1 Hb7—e7
28. Hh4—g3 —

Wymiana hetmanów nie będzie korzystna dla białych, a to ze względu na przewagę czarnych na skrzydle hetmańskiem. Posunięcie w partji grozi wzmocnieniem ataku przez f4—f5.

28. — Kg7—h8
29. Se4—g5 Kh8—g7
30. Sg5—e4 Wa2—a1!

Ostatnie posunięcie białych jest propozycją nierozegranej, czarne jednak decydują się i świa-

domie dopuszczają białych do ataku na skrzydle królewskiem, które białe planowały.

31. f4 - f5 e6×f5
32. Wf2×f5 b5—b4!!

Pierwsza niespodzianka. Białe liczyły na Se3, poczem nastąpiłaby ofiara jakości przez 33. H×e3, g×f5 34. Sf6 z pewnemi widokami na wygraną.

33. Wf5 - f2 —

Nie wolno było grać 33. c3×b4, gdyż wtedy nastąpi Ha7!, ani też Sd6, gdyż wtedy czarne grają S×c3! 34. W×f7†, H×f7, 35. S×f7, Se2† i wygrywa.

33. — Wa8 — a3
34. Se4—d6 —

Biały przecenia swój atak; nie należało dopuścić, by czarny skoczek wziął piona c3, ale kunktatorska polityka miałaby również poważne niebezpieczeństwa, gdyż czarny ma zawsze do wyboru bicie piona, lub pójście pionem na b3.

34. — Sd5×c3!
35. Hg3 g4 h7—h5
36. Hg4—c8 —



36. — Sc3—e2†!

Druga bardzo subtelna niespodzianka, biały spostrzega, że nie może wziąć skoczka, a to z powodu tego, że czarny zagra 37... Hh4! (z groźbą Wf1†) 38. Wef2, (jeżeli 38. g3 to H×d4† 39. Kg2 W×f1 40. K×f1, Wa1† 41. Kg2, Hg1† 42. Kh3, Hf1† 43. Wg2, Wa2 44. Hb7, W×g2 45. H×g2, H×g2† 46. K×g2 i c3 wygrywa) 38... H×d4! (grozi Wf1†) 39. H×c4, W×f1† 40 H×f1, Wa1! wygrywa.

37. Kg1—h1 He7—e6
38. Hc8—d8 —

Jeżeli 38. H×c4 to nastąpi H×c4 39. S×c4, W×f1, Wc3 z wygraną.

38. — Wa3—a8
39. Hd8—g5 Se2×d4
40 Sd6×f7 Sd4—f5
41. Sf7 —d6 Sf5×d6
42. e5×d6 b4—b3
43. h2—h3 b3—b2
44. Hg5—b5 c4—c3
45. Hb5 - b7† Kg7—g8
46. d6—d7 Wa8—d8
47. Hb7—b4 Wd8×d7
48. Hb4×c3 Wa1×f1†
49. Wf2×f1 Wd7—b7
50. Wf1—b1 Wb7—b3
51. Hc3—c2 Wb3—b8
52. Hc2—c3 —

Oczywiście nie wolno grać 52. Wb2, gdyż nastąpi He1† 53. Kh2, He5† i wygrywa.

52. — He6—b6
53. Hc3—c4† Kg8—g7
54. Hc4—c3† Kg7—h7
55. Hc3—e5 Wb8—b7
56. He5—e2 Hb6—b4
57. He2—f2 Hb4—c3
58. Hf2—f1 Kh7—g7
59. Kh1—h2 Hc3—e5†
60. Kh2—h1 Wb7—c7
61. Hf1—d1 He5—f4!

62. Białe poddały się.

Ta świetnie rozegrana partja może uchodzić za przykład dojrzałego stylu Yatesa.

Uwagi J. H. Blake w British Chess Magazine.

PARTJA Nr. 265.

TURNIEJ O MISTRZOSTWO WARSZAWY.

Gambit hetmański.

Białe: **Jagielski.** Czarne: **Feinmesser.**

1. d2—d4, Sg8—f6 2, c2—c4, e7—e6 3. Sb1—c3. Gf8—b4 4. Hd1 - c2, d7—d5 5. Gc1—g5. Sb8—d7 6. e2—e3 0—0 7. Sg1—f3, c7—c6 8. Wa1—c1, Wf8—e8 9. Sf3 - e5, Hd8--a5 10. Gg5×f6, Sd7×f6 11. Gf1—d3. Ha5×a2 12. 0—0, Ha2 - a5 13. Sc3—e2, Gb4—d6 14. f2—f4, g7—g6 15. Wf1—f3, Ha5 - c7 16. c4—c5, Gd6—f8 17. g2—g4. Gf8—g7 18. Se2 - g3, Sf6—d7 19. g4 - g5. Sd7×e5 20. f4×e5 Gc8—d7 21. Wc1 - f1, We8—e7 22. Sg3—h1! b7—b6 23. Sh1—f2, h7—h5 24. g5×h6. Gg7×h6 25. Sf2—g4, Gh6—g5 26. Hc2 - f2, f7—f5 27. e5×f6, We7—h7 28. Sg4 - e5, Wa8—f8 29 Hf2—g2, Gd7—e8 30. Hg2×g5, b6×c5 31. Gd3×g6, Ge8×g6 32. Hg5×g6†, Kg8—h8 33. Wf3—g3, c5×d4 34. f6—f7, Hc7—d8 35. Hg6×e6 i wygrywa.

PARTJA Nr. 266.

TURNILJ O MISTRZOSTWO WARSZAWY

Francuska.

Białe: **Feinmesser.** Czarne: **„Alfa".**

1. e2—e4, e7—e6 2. Hd1—e2, c7—c5 3. g2—g3, Sb8—c6 4. Sg1—f3, d7—d6 5. Gf1—g2, Gf8—e7 6. 0—0, Sg8 - f6 7 c2—c3, Hd8—b6 8. d2 - d3, 0—0 9. h2—h3, Gc8—d7. 10 Gc1—e3, Wa8—b8, 11. Sb1—a3, Wf8—d8 12. Sf3—h2, Hb6—c7 13. f2—f4, b7—b5 14. d3—d4, b5—b4 15. Sa3 - c2, b4×c3 16. b2×c3, c5×d4 17. c3×d4, Wb8—b2 18. He2—c4, Wd8—c8 19. Ge3—c1, Sc6×d4! 20. Hc4×c7, Sd4 - e2† 21. Kg1—f2, Wc8×c7 22. Gc1×b2, Wc7×c2 23. Gb2×f6, Ge7×f6 24. e4—e5, Se2×f4† 25. Kf2 - e3, Wc2×g2 26. g3×f4, d6×e5 27. Wa1—b1, e5×f4† 28. Wf1×f4, h7 - h5 29. Sh2—f3, Wg2×a2 30. Wb1—b8†, Kg8—h7 31. Wb8—b7 Gd7—e8 32. Wf4—c4, a7—a6 33. Wc4—c8, Ge8—b5 34. Wb7×f7, Kh7—g6 35 Wf7—b7, Wa2—a3† 36. Kg3—f4, Wa3—a4† 37. Kf4 - e3, e6—e5 38. Wc8 - c5, Kg6—f5 39. Wb7—f7, Wa4—a3† 40. Ke3—f2, Kf5—e4 41. Sf3—d2†, Ke4—f4 42. Sd2—c4, Wa3—a2† 43. Kf2—e1, e5—e4 i białe poddały się.

Bibljografja.

E. Bogolubow. Klassische Partien aus modernen Zeiten. I Teil 1919 — 1920. II. Teil 1920 - 1921 III. Teil 1921—1922. Ceny w markach: I. —2.50, II. — 3, III.—2 50. Wydawnictwo Walter de Gruyter Berlin i Lipsk.

W trzech tomikach Bogolubow zebrał najlepsze partje z lat 1919. 1922 i opatrzył je treściwemi, wielce pouczającemi uwagami. W partjach wybranych dominuje element kombinacyjny i z tego względu są bardzo ciekawe.

Nic więc dziwnego, że tomiki te cieszą się zagranicą dużem powodzeniem. Polecamy je naszym czytelnikom

WIADOMOŚCI

Kraków.

Klub sportowy robotniczy „Legja“ zorganizował turniej o mistrzostwo robotnicze Krakowa na r. 1930, który się zakończył następującym wynikiem: I. Bilski 13, II. Weisberg 13. III. Kaczera 12½. Brało udział 16 uczestników z klubów: Legja, T. U. R., Z. Z. Kolejowców, Gwiazda, Siła.

Lida

Turniej o mistrzostwo Lidy przy współudziale 6 zawodników zakończył się zwycięstwem Ch. Kuljego 4½ p. przed Zajczykiem 4 p. i Lidzkim 3½ p, Czwartym był Snowski 2 p., piątym Golenberg 1 p. a ostatnim Szwarzer,

Jest również projektowany mecz międzymiastowy Wilno—Lida.

Sopoty.

Pierwszy międzynarodowy turniej w Sopotach zgrowadzi mistrzów niemieckich, polskich, oraz zawodników gdańskich. Z Polski przyjmują udział w turnieju Frydman i Dr Kon oraz jeden z graczy łódzkich. Niemcy będą reprezentowane przez Rellstala, Hellinga, Richtera i Leonhardta, nie jest wykluczony współudział Sämischa, z Gdańska zaś będzie grał w turnieju mistrz miasta Weingott. Szanse naszych szachistów są trudne do obliczenia, w każdym razie możemy liczyć na wysokie miejsce Frydmana.

Gdańsk.

Mistrzostwo miasta zdobył Weingott 7 p., drugim był Müller 6½ p., trzecim Konikow 5½ p.

Paryż.

W połowie maja został tu rozegrany mały turniej mistrzowski zakończony zwycięstwem E. Znosko-Borowskiego 5 p. (bez przegranej). Drugą i trzecią nagrodę podzielili Gromer i Tartakower 4 p. Czwartym był młody węgier Lilienthal wraz z Miesesem 4 p. Dalsze miejsca zajęli Haberstadt 3½ p, Romi 1½ p. i Duchamp 1 p.

Nowy York.

Mecz między Kashdanem a L. Steinerem zakończył się zwycięstwem Kashdana w stosunku +4—3=2. Kilka partji z tego meczu podamy w następnym numerze.

Chicago.

Mistrzostwo miasta zdobył S. Faktor, osiągając 6½ p. z 7 partji.

Hamburg.

Zgłoszenia do turnieju drużynowego o puhar Hamiltona Rusella doszły już do pokaźnej liczby 20 państw. System szwajcarski, który początkowo był projektowany, został zarzucony, tak że będzie granych pełnych 19 rund w 14 dniach. Dotychczas znane są składy następujących drużyn:

Francja:Chéron, Muffang, Gromer, Betbeder, Duchamp (r.) Islandja: Gilfer, Asgeirsson, Thorváldsson, Gutmundsson, Thorsteinsson (r.), Austrja: Kmoch, Wolf, Müller Eliskases, Hönlinger. Łotwa: Apscheneek, Feigin, Mattison, Petrow. Belgia: Colle, Koltanowski, Feinstein, Kornreich, Censer. Stany Zjednoczone: Marshall, Kashdan H. Steiner, Anderson, Phillips. Niemcy: Ahues, Sämisch, Carls, Wagner, Richter (r.). Anglja. Thomas, Buerger, Sułtan Khan, Winter, Yates. Litwa: Macht, Vistanecki, Schilewitz, Jeglin, Konikoff. Polska: Makarczyk, Przepiórka, Regedziński, Rubinstein, Tartakower. Danja: Gemzoe, Andersen, Ruben, Dosler, Olsen (r.). Węgry: Maroczy, Vajda, Takacs, A. Steiner, Havasi. Szwecja: Stahlberg, Berndtsson, Stoltz, Lundin, Jacobson. Drużyny innych państw nie są jeszcze znane.

Równocześnie odbywać się będzie turniej pań, w którym uczęstniczą Beskow (Szwecja), V. Menchik (Czechosłowacja), Kalmar-Wolfowa (Austrja) oraz reprezentantki Anglji i Niemiec.

Wiedeń.

W czasia Zielonych Świąt odbył się tu mecz międzymiastowy Wiedeń-Budapeszt, rozegrany na 30 szachownicach. Zwycięstwo odniósł Budapeszt w stosunku 17 : 13, przyczem o zwycięstwie zadecydowały ostatnie szachownice.

Czechosłowacja.

W jednem z miejsc klimatycznych (Stubni nske Teplice) projektowany jest tu międzynarodowy turniej szachowy ze współdziałem graczy austryjackich, czeskich i polskich. Bliższe szczegóły są dotychczas nieznane. Turniej ten rozpocznie się 17 sierpnia.

Leningrad.

Zakończył się tu turniej mistrzów miasta niespodziewanem zwycięstwem Botwinnika 6 1/2 p. Drugim był Iljin-Żeniewski 5 1/2 p., trzecim Gotthilf 5 p. Ostatnią nagrodą podzielili się Ragozin, Romanowski i Rochlin 4 p, Dalsze miejsce zajęli Lewenfisz 3 1/2 p. Model 3 p i A. Kubbel 1/2 p.

Sztokholm.

Bogolubow grał tu mecz z 4 partji z mistrzem Szwecji Stahlbergiem wygrywając 3 partje i jedną robiąc remis.

Alechin dał tu 2 pokazy gry zbiorowej osiągajac wynik +29—7=4, oraz +5—3=2 przeciwko graczom pierwszej kategorji.

Berlin.

Zakończył się tu mecz między Ahuesem a Brinckmanem, zwycięzcą pozostał Ahues wygrywając 3 partje, pozostałe 5 partji oddano na remis.

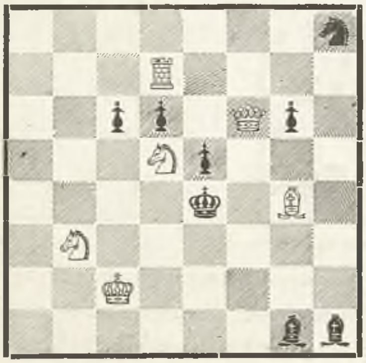
DZIAŁ ZADAŃ
pod redakcją M. WRÓBLA.

394. Dr. E. Palkoska
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

395. M. Havel
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

396. Dr. L. N. de Jong
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

397. J. Katko
Węgry
(Oryginalne)



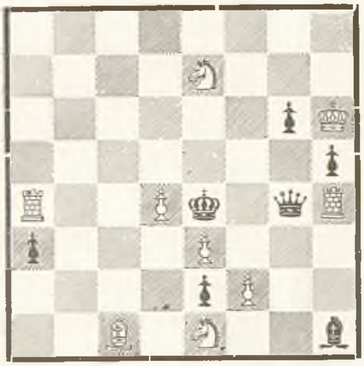
Mat w 2 posunięciach

398. A. N. Lebedew
Rosja
(Oryginalne)



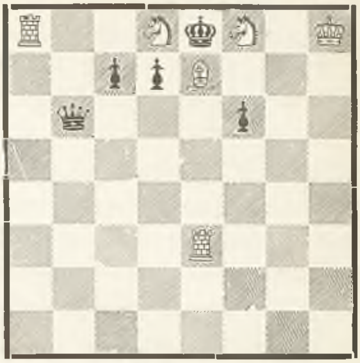
Mat w 2 posunięciach

399. Dr. F. Seidemann
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

400. S. Leites
Rosja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach

401. Golubew i Moussuri
Rosja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach.

† J. A. SCHIFFMANN.

402. † J. A. Schiffmann
I nagr. Chess Amateur 1929



Mat w 2 posunięciach

403. † J. A. Schiffmann
I nagr. Uppsala-Schack 1929



Mat w 2 posunięciach

404. † J. A. Schiffmann
I nagr. Karlovacer 1929



Mat w 2 posunięciach

W kwietniu r. b. zmarł w Kiszyniowie (Rumunja) jeden z największych kompozytorów młodego pokolenia J. A. Schiffmann (ur. 1903 r.). Mimo młodego wieku zdobył on cały szereg pierwszych nagród na

turniejach zadaniowych, wydostając się w ten sposób na czoło kompozycji dwuchodowych. Jego też zasługą i wynalazkiem była obrona (czarne samozwiązanie,) które nawet zostało nazwane obroną Schiffmana. Dzisiejsze nasze 3 zadania premiowane na ostatnich konkursach zadaniowych noszą wszystkie cechy stylu tego mistrza. Zadanie Nr. 402 to obrony czarnych na dwu przecięciach, przyczem w obu punktach mamy po 3 wzajemne przesłony. Na podobnym temacie jest również oparte zadanie Nr. 403. Ostatnia kompozycja to skomplikowany mechanizm zawiarający pozycje pół-związania i związania dwu figur białej e5 i czarnej d4, a główny warjant ma prócz tego jeszcze mat Goetharda.

Ze śmiercią Schiffmanna ubył kompozycji wielki talent, któremu śmierć nie pozwoliła się rozwinąć, to wszystko jednak co pozostawił po sobie daje mu wysokie miejsce w literaturze zadaniowej.

Uwaga.

E. Lorber autor zadania N. 375 przesyła nam następującą poprawną pozycję swego zadania.

B:Ka2, Hf7 Wd4, g7, Gh8 Sa3, c1 Pc2, e2, f4.

Cz:Kc3, Hc7, Wg2, Sa1 Pd6, d7.

W zadaniu N.383 biały król ma stać na a4 a Hetman na b4!

A. A. TROICKI.

W związku z uroczystościami jubileuszowemi ku czci A. A. Troickiego, mistrza na polu studjów i analizy, przynosimy w dzisiejszym numerze trzy jego głęboko pomyślane kompozycje, wzorowe tak pod względem koncepcji, jak i przeprowadzenia.

23



Białe wygrywają

24



Remis

25



Remis

Poniżej podajemy rozwiązania tych końcówek, Nr. 23 jest oparty na pomyśle zadaniowym i przedstawia walkę gońca przeciw hetmanowi. 1. b7, Hb2! 2. Gd4! H×b7! 3. Sf3†, Kg4 4. h3† Kf4 5. Kf2, He7 6. a5!! Subtelność tego ruchu poznamy dopiero w końcowej grze. Teraz białe dążą do zdobycia piona d5, co nastąpi po całym szeregu manewrów. 6... He6! 7. Ga7, He8 8. Gc5, He6 9. Gd4. Powrót do pozycji szóstego

posunięcia z tą tylko różnicą, że teraz czarne mają ruch. 9... h4 10. Ga7, He8 11. Gc5, He6 12. Gd4 He8(e7) 13. Ga7(b6) d4 14. G×d4, He6 15. Ge5†!, H×e5 16. S×e5 i białe wygrywają.

Studjum 24 jest ciekawem opracowaniem walki piona przeciw dwom skoczkom, wiemy bowiem, że A. A. Troicki wsławił się analizami na powyższy temat. Tutaj jego teoretyczne rozważania znalazły praktyczne zastosowanie.

24. 1. Wh3†, Kg6 (jeżeli 1... Kg5 to 2. Wh1, a1H 3. W×a1, Sb3† 4. Kc2, S×a1† 5. Kb1, Sb3 6. G×b4 S×b4 7. e6, Sc6 8. e7, S×e7 9. Kc2 i biały zdążył w porę umieścić piona na b4, co według jego analizy wystarcza do remis podczas, gdy pion stoi na b2, lub b3 biały przegrywa (jeżeli po 7... Sd2† 8. Kc1, Se4 9. e7! Sd6 10. Kd2 11. Kc3 i 12. b4 remis). 2. Wg3† (Teraz 2. Wh1 przegrywało, gdyż czarne grają a1H 3. W×a1, Sb3† 4. Kc2, S×a1† 5. Kb1, Sb3 6. G×b4, S×b4 7. e6, Sc5 8. e7, Kf7).

2... Kf7 3. e6†, Ke8! 4. Wg8†, Ke7, 5. Wg1! (oczywiście nie 5. Wg7†, gdyż czarne wygrywają: Kd6! 6. e7, Sb3† 7. Ke2, Sc1† 8. K∞ Kd7! jeśli zaś 7. Kc2, a1H 8. e8H, Hc1† 9. K×b3, Hd1† z matem w następnym ruchu.

5... a1H 6. W×a1, Sb3† 7. Kc2, Sa1† 8. Kb1 Sb3 9. G×b4†! S×b4 pat!!

Głębokie analityczne studjum. Ostatnie wreszcie studjum jest dowcipnym pomysłem, opartym na zamianie piona na różne figury, przyczem właściwa idea leży w złudnej grze, która stanowi odpowiednik rozwiązania.

1. a7, Gf4† 2. Kd7! Gg4†. Tutaj jest ideowy moment kompozycji polegający na trafnem odejściu królem, można grać tylko 3. Kd8!! Umotywowaniem tego posunięcia są dwie gry, jeżeli 3. Kc6? to nastąpi 3... G×f3† 4. e×f3 h1G!! i czarne wygrywają, gdyż na a8H grają G×f3†, gdyby jednak czarne dorobiły hetmana to po 5. a8H, H×f3† 6. Kd7, H×a8 białe znalazłyby się w pacie.

Jeżeli w 3 ruchu białe zagrałyby Ke8, wtedy czarny odpowie 3.. G×f3 4. e×f3, h1W!!! i czarne wygrywają, zaś po a8H nastąpi analogicznie pat. Zaś po 3. Kd8! białe remizują: 3... G×f3 4. e×f3, h1H, teraz dorobienie gońca jest bezwartościowe a na h1W nastąpi 5. Kc8 i 6. Kb7!) 5. a8H, Hh8†, 6. Kd7, H×a8 pat.

Charakterystyczny pomysł trzech identycznych pozycji patowych, z których dwie występują w grze złudnej.



Prosimy o wpłacenie zaległej prenumeraty.

Świat Szachowy

można nabywać w kioskach i księgarniach

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej

DRUK. A. BIAŁOBRZESKIEGO, WARSZAWA, ŻÓRAWIA 7. TEL. 245-83.